

2016年3月期 第1四半期 決算



2015年8月3日
セガサミーホールディングス株式会社

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

【2016年3月期 第1四半期実績/上期見通し】

■	連結損益計算書（要約）	3
■	実績ハイライト	4
■	主な経営施策	5
■	各種費用等の実績	6
■	連結貸借対照表（要約）	7
■	<u>セグメント別実績・計画</u>	
	<u>セグメント別：遊技機事業</u>	8
	<u>セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業</u>	11
	<u>セグメント別：リゾート事業</u>	17
■	補足資料	
	<u>市場に関する補足情報</u>	21
	<u>当社事業に関する補足情報</u>	28

連結損益計算書 (要約)



SEGA-SAMMY
HOLDINGS

SEGA-SAMMY
GROUP

新セグメント

(億円)	2015年3月期			2016年3月期					
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	900	1,581	3,668	529	-41%	2,000	+27%	4,200	+15%
内訳									
遊技機	472	611	1,521	76	-84%	945	+55%	1,670	+10%
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,996	418	+5%	985	+9%	2,350	+18%
リゾート	28	66	149	34	+21%	70	+6%	180	+21%
営業利益	89	27	174	-94	-	140	+419%	250	+44%
内訳									
遊技機	125	70	257	-67	-	220	+214%	230	-11%
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	0	-7	-	-25	-	115	-
リゾート	-7	-14	-23	-5	-	-20	-	-35	-
その他/消去等	-14	-35	-60	-13	-	-35	-	-60	-
営業利益率	9.9%	1.7%	4.7%	-	-	7.0%	+5.3pt	6.0%	+1.3pt
経常利益	96	26	168	-87	-	140	+438%	250	+49%
特別利益	1	3	10	3	-	0	-	0	-
特別損失	3	35	159	1	-	0	-	10	-
税引前当期純利益	94	-6	19	-84	-	140	-	240	+1,163%
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-113	-79	-	110	-	190	-
1株当たり配当(円)	-	20	40	-	-	20	-	40	-
1株当たり当期純利益(円)	21.18	-11.50	-46.70	-33.79	-	46.33	-	80.02	-
1株当たり純資産(円)	1,398.21	1,384.25	1,336.54	1,286.88	-	-	-	-	-

※新セグメントにおける売上高は総額表示

※2016年3月期より売上高の計上基準を出荷基準から納品基準に変更しております。

(参考) 旧セグメント

(億円)	2015年3月期		
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績
売上高	883	1,542	3,549
内訳			
遊技機	474	606	1,491
アミューズメント機器	72	180	396
アミューズメント施設	96	208	414
コンシューマ	211	482	1,110
その他	29	64	136
営業利益	93	34	176
内訳			
遊技機	129	73	257
アミューズメント機器	-6	1	-25
アミューズメント施設	-4	-2	-9
コンシューマ	-2	9	40
その他	-6	-10	-20
消去等	-15	-37	-65
営業利益率	10.5%	2.2%	5.0%
経常利益	100	33	169
特別利益	1	3	10
特別損失	3	35	159
税引前当期純利益	98	0	20
当期純利益	55	-20	-112
1株当たり配当(円)	-	20	40
1株当たり当期純利益(円)	22.66	-8.52	-46.22
1株当たり純資産(円)	1,400.10	1,387.64	1,337.46

※会計方針の変更を行ったことに伴い、新セグメント上では2015年3月期より
遡及処理の内容を反映させております。

売上高・利益 その他		<ul style="list-style-type: none"> ・遊技機事業において、パチスロの新作タイトルがなかったことを主な要因として前年同期比で減収、営業損失計上
セグメント別	遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ・パチスロ新タイトルの投入がなかったことや、パチンコにおいて、『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』、『デジハネCR化物語』シリーズ等の、複数タイトルを投入したものの、販売台数が減少したため、前年同期比で減収、損失計上
	エンタテインメント コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ・アミューズメント機器分野での売上増や、アミューズメント施設分野が堅調に推移したことから、前年同期比で増収、損失幅縮小
	リゾート	<ul style="list-style-type: none"> ・前年同期比増収、損失幅縮小 ・国内のリゾート施設において、『フェニックス・シーガイア・リゾート』等が堅調に推移

(2015年6月9日公表)

■ 普通社債の発行

＜セガサミーホールディングス株式会社 第4回無担保社債
(社債間限定同順位特約付) ＞

社債の総額	100億円
利率	年0.567%
年限	5年
償還期限	2020年6月15日

各種費用等の実績

(億円)	2015年3月期			2016年3月期					
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	676	128	+3%	300	+6%	694	+3%
遊技機	51	105	223	49	-4%	102	-3%	212	-5%
エンタテインメントコンテンツ	74	179	457	77	+4%	197	+10%	480	+5%
リゾート	0	1	2	0	-	0	-	1	-50%
その他/消去等	-1	-1	-6	2	-	1	-	1	-
設備投資額	69	147	287	68	-1%	150	+2%	344	+20%
遊技機	20	41	69	15	-25%	40	-2%	81	+17%
エンタテインメントコンテンツ	45	94	195	42	-7%	92	-2%	187	-4%
リゾート	3	10	21	9	+200%	16	+60%	74	+252%
その他/消去等	1	2	2	2	-	2	-	2	-
減価償却費	40	81	176	41	-	79	-2%	168	-5%
遊技機	13	29	64	15	+15%	31	+7%	67	+5%
エンタテインメントコンテンツ	22	44	96	22	-	39	-11%	81	-16%
リゾート	2	4	9	1	-50%	5	+25%	12	+33%
その他/消去等	3	4	7	3	-	4	-	8	-
広告宣伝費	41	100	191	39	-5%	126	+26%	245	+28%
遊技機	5	13	21	2	-60%	16	+23%	31	+48%
エンタテインメントコンテンツ	32	70	145	34	+6%	94	+34%	191	+32%
リゾート	1	5	8	0	-	4	-20%	7	-13%
その他/消去等	3	12	17	3	-	12	-	16	-

連結貸借対照表 (要約)

【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】			
科目	前期末	第1四半期末	増減	科目	前期末	第1四半期末	増減
現金・預金	1,022	888	-134	支払手形・買掛金	269	193	-76
受取手形・売掛金	385	262	-123	社債（1年内）	16	66	+50
有価証券	972	831	-141	短期借入金	138	137	-1
たな卸資産	292	353	+61	その他	444	326	-118
その他	309	300	-9	流動負債 計	867	722	-145
流動資産 計	2,980	2,634	-346	社債	562	612	+50
有形固定資産	1,002	1,021	+19	長期借入金	329	318	-11
無形固定資産	290	297	+7	その他	303	312	+9
投資有価証券	700	765	+65	固定負債 計	1,194	1,242	+48
その他	314	316	+2	負債合計	2,062	1,965	-97
				株主資本 計	2,986	2,803	-183
				その他の包括利益累計額合計	187	212	+25
				新株予約権	8	8	-
				非支配株主持分	42	43	+1
固定資産 計	2,306	2,399	+93	純資産合計	3,224	3,067	-157
資産合計	5,286	5,033	-253	負債及び純資産合計	5,286	5,033	-253

第1四半期実績

- 流動資産：現金預金、売上債権及び有価証券(短期資金運用)の減少等により、346億円減少
- 固定資産：投資有価証券、有形固定資産の増加等により、93億円増加
⇒総資産：253億円減少の5,033億円
- 自己資本比率：0.1ポイント低下の59.9%
- 流動比率：20.7ポイント上昇の364.6%

(億円)	前期末	第1四半期期末	増減
総資産	5,286	5,033	-253
純資産	3,224	3,067	-157
自己資本比率	60.0%	59.9%	-0.1pt
流動比率	343.9%	364.6%	+20.7pt

セグメント別：遊技機事業

(億円)	2015年3月期			2016年3月期					
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	472	611	1,521	76	-84%	945	+55%	1,670	+10%
内訳									
パチスロ	310	345	738	0	-	613	+78%	970	+31%
パチンコ	147	238	732	63	-57%	310	+30%	657	-10%
その他/消去等	15	28	51	13	-	22	-	43	-
営業利益	125	70	257	-67	-	220	+214%	230	-11%
営業利益率	26.5%	11.5%	16.9%	-	-	23.3%	+11.8pt	13.8%	-3.1pt
パチスロ販売台数(台)	82,791	93,045	207,830	102	-100%	165,000	+77%	265,000	+28%
パチンコ販売台数(台)	47,711	82,955	241,425	22,362	-53%	110,000	+33%	220,000	-9%

第1四半期実績

■ 前年同期比で減収、損失計上

■ 新規タイトルの投入なし

■ 『ぱちんこCR 聖戦士ダンバイン』、『デジハネCR 化物語』シリーズ等の、複数タイトルを投入したものの、前年同期比で販売台数は減少

■ 主な販売タイトル(第1四半期)
⇒サミー『ぱちんこCR 聖戦士ダンバイン』(4月)
『デジハネCR 化物語』シリーズ(6月) 等
⇒タイヨーエレクト『CR ガメラ』(6月) 等

上期見通し




■ 主カタイトルの投入により前年同期比で増収・増益を計画

■ 主な販売タイトル(第2四半期)
⇒サミー主カタイトル『パチスロ北斗の拳 強敵』(9月)

■ 主な販売タイトル(第2四半期)
⇒サミー『ぱちんこCR あしたのジョー』(7月)
『ぱちんこCR 神獣王2』(9月) 等
⇒タイヨーエレクト『CR ビッグドリーム』シリーズ(8月) 等

セグメント別：遊技機事業（パチスロ）

販売実績/パチスロ

パチスロ 遊技機	2015年3月期			2016年3月期		
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
	2タイトル	2タイトル	3タイトル	-	3タイトル	7タイトル
	81,165台	83,516台	155,695台	102台	140,000台	240,000台
	1タイトル	2タイトル	2タイトル	-	2タイトル	2タイトル
	1,626台	9,529台	9,569台	-	25,000台	25,000台
	-	-	1タイトル	-	-	-
	-	-	42,566台	-	-	-
合計	3タイトル	4タイトル	6タイトル	-	5タイトル	9タイトル
	82,791台	93,045台	207,830台	102台	165,000台	265,000台

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期発売機種・スペック替え等は含まない)

セグメント別：遊技機事業（パチンコ）

販売実績/パチンコ

パチンコ 遊技機	2015年3月期			2016年3月期			
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画	
Sammy	3タイトル	3タイトル	5タイトル	1タイトル	3タイトル	5タイトル	
	39,718台	62,893台	206,775台	15,630台	75,000台	165,000台	
TAIYO ELEC	2タイトル	2タイトル	5タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	
	7,993台	20,062台	34,650台	6,732台	35,000台	55,000台	
合計	5タイトル	5タイトル	10タイトル	2タイトル	7タイトル	11タイトル	
	47,711台	82,955台	241,425台	22,362台	110,000台	220,000台	
内訳	本体販売	14,161台	20,786台	64,476台	6,586台	41,500台	127,500台
	盤面販売	33,550台	62,169台	176,949台	15,776台	68,500台	92,500台

※新シリーズを1タイトルとしてカウントしております(前期発売機種・スペック替え等は含まない)

主要販売品目（実績）/パチンコ

ブランド	タイトル名	販売台数	設置開始時期
サミー	デジハネCR化物語シリーズ	8,564台	6月
サミー	ぱちんこCR聖戦士ダンバイン	5,230台	4月
タイヨーエレクト	CRカメラ	4,176台	6月



『ぱちんこCR聖戦士ダンバイン』(サミー)
©創通・サンライズ Project by Sammy



『デジハネCR化物語』(サミー)
©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy

セグメント別：エンタテインメントコンテンツ事業

(億円)	2015年3月期			2016年3月期					
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比
売上高	399	903	1,996	418	+5%	985	+9%	2,350	+18%
内訳									
デジタルゲーム	122	273	551	126	+3%	340	+25%	870	+58%
パッケージゲーム	77	164	474	77	-	135	-18%	445	-6%
AM機器	75	186	393	87	+16%	230	+24%	450	+15%
AM施設	83	179	360	87	+5%	185	+3%	365	+1%
映像・玩具	36	91	199	36	-	85	-7%	200	+1%
その他/消去等	6	10	19	5	-	10	-	20	-
営業利益	-13	6	0	-7	-	-25	-	115	-
内訳									
デジタルゲーム	3	38	80	2	-33%	20	-47%	115	+44%
パッケージゲーム	-4	-30	-27	-2	-	-31	-	13	-
AM機器	-7	-0	-39	-4	-	-4	-	0	-
AM施設	-0	6	9	1	-	5	-17%	3	-67%
映像・玩具	-4	-5	-17	-3	-	-7	-	2	-
その他/消去等	-1	-3	-6	-1	-	-8	-	-18	-
営業利益率	-	0.7%	-	-	-	-	-	4.9%	-
パッケージ販売本数 (万本)	170	410	1,228	183	+8%	212	-48%	714	-42%
国内AM施設既存店売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	101.4%	-	99.3%	-	97.3%	-
国内AM施設店舗数	201	198	198	198	-	198	-	199	-

第1四半期実績

上期見通し

全体	・アミューズメント機器分野での売上増や、アミューズメント施設分野が堅調に推移したことから、前年同期比で増収、損失幅縮小	
内訳	デジタルゲーム	・既存タイトルに加え、複数の新作タイトルが好調な滑り出しとなったことから前年同期比で増収。一方で、新作タイトルを中心とした広告宣伝費等の先行費用が増加したことから減益 ・国内配信タイトル数（無料プレイ型のみ）：1Q末 46本 ⇒主な新作タイトル：『 オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団- 』 『 モンスターギア 』等
	パッケージゲーム	・『 ペルソナ4 ダンシング・オールナイト 』などの新作タイトルを販売したほか、リピート販売が堅調に推移したため損失幅縮小
	AM機器	・CVTキットや定番商品の販売等により、前年同期比で増収、損失幅縮小
	AM施設	・既存店売上が101.4%と堅調に推移したことによって前年同期比で増収・黒字転換
	映像・玩具	・定番・主力製品のサービスを中心に販売

・デジタルゲーム分野の伸長により、前年同期で増収を見込む一方で、下期に投入予定の新作タイトルの先行費用等が増加することにより営業損失を見込む
・既存タイトルに加え、複数の新作タイトル投入を行うことにより前年同期比で増収を見込む。一方で、新作タイトルの利益貢献は下期より見込んでいることから減益 ⇒主な新作タイトル：『 ケイオストラゴン 混沌戦争 』 『 ザクセスヘブン 』等
・主力タイトルの販売を下期に計画していることから、前年同期比で減収を見込む
・『 CHUNITHM（チュウニズム） 』、『 新甲虫王者ムシキング 』など幅広いユーザー層・市場に向けた新製品の投入により前年同期比で増収を見込む一方で、カジノ機器開発等の先行投資により損失幅拡大
・既存店舗運営の効率化を通じて、前年同期比で増収を見込む。一方で、新業態店舗の開発にかかる先行費用等が増加するため、減益
・定番・主力製品のサービスを中心に展開するものの、前期に計上された映画の配給収入の反動により、前年同期比で減収、損失幅拡大を見込む

主なタイトル（デジタルゲーム）



『ファンタジースターオンライン2』

©SEGA



『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』

© SEGA



『ぷよぷよ!!クエスト』

© SEGA

■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

		2015年3月期				2016年3月期
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期
国内	平均MAU（万人・3か月平均）※1	669	575	551	543	549
	ARPMU(円) ※2	1,225	1,928	1,757	1,761	1,625
	上位3タイトル売上占有率 ※3	47.6%	52.8%	47.6%	45.4%	42.2%
累計 ダウンロード数 (万件)	国内 ※4	4,856	5,543	6,174	6,802	7,524
	海外 ※4	8,198	11,889	13,801	16,000	17,967
	合計	13,054	17,432	19,974	22,802	25,491
売上高に対する広告宣伝費比率 ※5		12.6%	8.8%	7.1%	8.8%	16.0%
Noah Pass 主要指標	総ユーザー数（万人）※6	5,193	5,896	8,260	9,473	10,075
	平均MAU（万人・3か月平均）	481	730	918	1,054	1,102
(海外売上構成比)		9.4%	8.0%	6.3%	10.4%	11.8%

平均MAU、ARPMU、累計ダウンロード数は、無料プレイ型のタイトルのみで集計（売り切りは含めない）

※1.各四半期におけるMAU（マンスリー・アクティブ・ユーザー）の平均値

※2.四半期におけるデジタル売上高（グロス売上）を平均MAUで割った値

※3.各四半期の国内デジタル売上高（グロス売上）のうち、上位3タイトルが占める占有率

※4.各四半期の末日時点

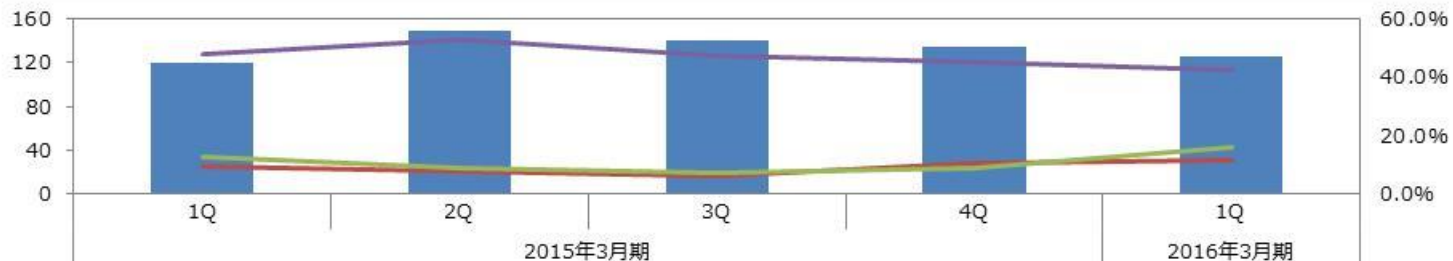
※5.各四半期におけるデジタル売上高（グロス売上）に対して広告宣伝費が占める比率

※6.各四半期の末日時点

注) Noah Passとは、スマートデバイス向けマーケティング支援ツールを指す

■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

- 『オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-』、『モンスターギア』などの主カタイトルを1Qに投入したことで上位3タイトル売上占有比率が下がり、タイトルポートフォリオのバランスが向上
- 1Qで新作の主カタイトルを中心に戦略的に広告宣伝費を投下した結果、広告宣伝費率はQonQで上昇



	2015年3月期	2016年3月期
■ 四半期売上高 (億円) (左軸)	120	126
■ 海外売上構成比 (%) (右軸)	9.4%	11.8%
■ 売上高広告宣伝費率 (%) (右軸)	12.6%	16.0%
■ 上位3タイトル売上占有率 (%) (右軸)	47.6%	42.2%

※2015年3月期の四半期売上高は概算値（総額基準）

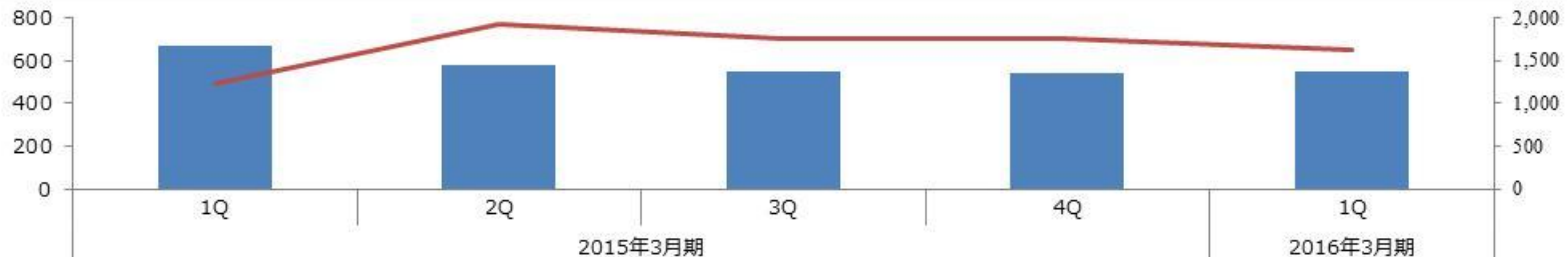
- 1Qにおける複数の新作タイトル投入によってダウンロード数は引き続き伸長傾向



■ デジタルタイトル主要指標（デジタル全体）

■ 新作投入により、MAUが再び伸長

国内タイトル

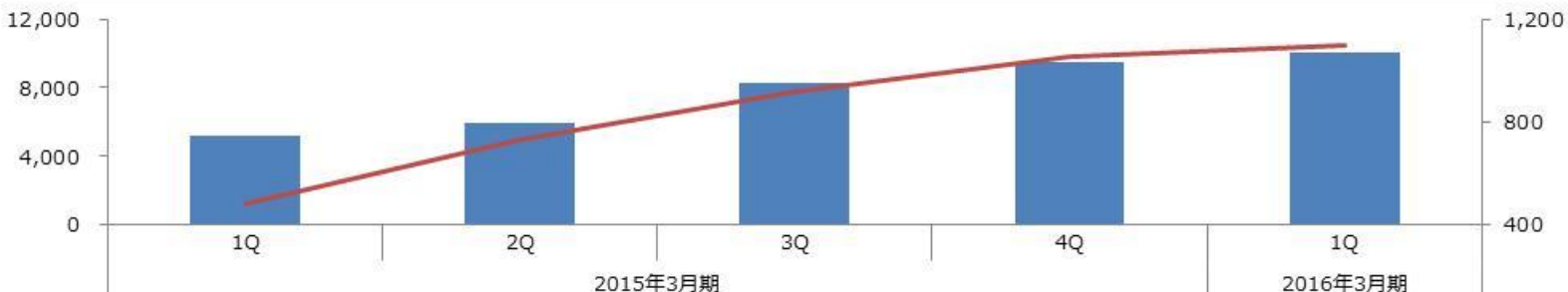


■ 平均MAU (万人) (左軸) ■ ARPMU (円) (右軸)

■ Noah Passの総ユーザー数は1億人を突破（前年同期比で94%増）

■ 今後は広告収益モデルによって、収益化に取り組む

Noah Pass 主要指標



■ 総ユーザー数 (万人) (左軸) ■ 平均MAU (万人) (右軸)

販売実績・計画/パッケージ（ゲームコンテンツ）

※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す

地域別		2015年3月期			2016年3月期		
		第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計計画	通期計画
国内	販売タイトル数	2	3	15	4	4	14
	販売タイトル数 (SKU)	3	4	19	5	5	21
	販売本数 (万本)	42	71	212	33	48	266
海外	販売タイトル数	1	3	15	1	9	20
	販売タイトル数 (SKU)	2	10	31	1	11	24
	販売本数 (万本)	128	338	1,016	149	164	448
合計	販売タイトル数	3	6	30	5	13	34
	販売タイトル数 (SKU)	5	14	50	6	16	45
	販売本数 (万本)	170	410	1,228	183	212	714



『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』（6月発売）

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『初音ミク Project mirai でらっくす』（5月発売）

© SEGA

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro**

デザイン協力：ねんどろいど

記載の商品名および社名は各社の登録商標です。

(億円)	2015年3月期			2016年3月期						
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績	前年 同期比	第2四半期 累計計画	前年 同期比	通期計画	前期比	
売上高	28	66	149	34	+21%	70	+6%	180	+21%	
営業利益	-7	-14	-23	-5	-	-20	-	-35	-	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
フェニックス・ シーガイア・リゾート	利用者数 (千人)	126	322	643	131	+4%	298	-7%	580	-10%
	客単価 (円)	15,226	12,982	14,481	15,883	+4%	14,626	+13%	16,383	+13%
東京ジョイポリス	利用者数 (千人)	132	333	614	148	+12%	334	-	622	+1%
	客単価 (円)	3,444	3,342	3,426	3,489	+1%	3,394	+2%	3,413	-
オービィ横浜	利用者数 (千人)	92	240	400	73	-21%	233	-3%	384	-4%
	客単価 (円)	2,098	2,264	2,283	2,444	+16%	2,253	-	2,236	-2%
パラダイスカジノ仁川*	カジノ売上高 (10億KRW)	28	55	109	26	-7%	-	-	-	-
	利用者数 (千人)	14	29	58	13	-7%	-	-	-	-

*「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営
*「パラダイスカジノ仁川」の数値は3ヶ月遅れで計上(2015年1月～3月の実績を計上)

第1四半期実績

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』利用者数は前年同期比4%増
⇒6月に閉館となった『サンホテルフェニックス』の利用者数を除くと、利用者数は9%増
⇒客単価は4%増
(主に、『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』の利用者数増加の影響)
- 『東京ジョイポリス』の利用者数は前年同期比12%増
⇒客単価は1%増
- 『オービィ横浜』利用者数は前年同期比21%減
⇒客単価は16%増

上期見通し

- 『フェニックス・シーガイア・リゾート』において、東九州自動車道開通による隣県向けプランの充実や香港線就航に合わせた営業施策等に取り組む
⇒『サンホテルフェニックス』閉館の影響により、利用者数は減少する見込み
- 『東京ジョイポリス』においては、有名コンテンツとのコラボレーション等、運営力の強化を図る
- 『オービィ横浜』においては、新作映像コンテンツ等の導入等により、施設稼働の向上に取り組む

国内

海外

- 韓国・仁川のカジノ施設「パラダイスカジノ仁川」の売上高はMERS等により、前年同期比7%減
- 「パラダイスカジノ仁川」における当社従業員在籍数：12名（6月末時点）

- 2015年7月、中国・青島に『青島ジョイポリス』を開業



第1四半期



- 『オーガニックナイトマーケット』等のイベントを実施
- 『シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート』客室改装第1期オープン

第2四半期以降



- ロールプレイング型冒険アトラクション『HELLO KITTY BLACK WONDER』や、『イルミネーションプール』等を実施



- 『鬼灯の冷徹』や『逆転裁判』等の人気コンテンツとのコラボレーションイベントを実施

- 『進撃の巨人』とのコラボレーション等コンテンツ力を強化
- 中国・青島において『青島ジョイポリス』がオープン



- サンシャイン水族館とのコラボレーションによる、『毒毒毒毒毒毒毒展』(もどく展) in みなとみらい』等を実施

- 新プログラム『海がめロキシーの冒険』や夏休みイベント『動物かくれんぼ「アニマルクエスト」』等を実施

■ 韓国初となる本格的統合型リゾート、「パラダイスシティ」建設工事の進捗

<工事進捗 (2015年6月末時点)>



<完成イメージ図 (2017年上期開業予定)>



<立地イメージ図>



<施設概要>

施設名称	PARADISE CITY (パラダイスシティ)
運営会社	PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd.
施設住所	大韓民国仁川広域市中心区 雲西洞 国際業務団地 (IBC-1) 2段階地域一円
敷地面積	330,000㎡ (約10万坪)
投資金額	約13,000億KRW (セガサミー投資額：1,429億KRW 持株比率45%)
施設構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ カジノ (Table Game:160台、Electronic Table Game:388台、Slot Machines : 350台) ・ ホテル (部屋数：711室、付帯施設：レストラン、バンケット、屋内外プール等) ・ 商業施設、文化施設 ・ デザイナーズホテル (部屋数：103室 付帯施設：フィットネスジム) ・ プレミアムスパ (温浴施設)
開業	2017年上期予定

<仁川空港概要>

- 利用者数：4,167万人 (2013年)
- 2017年には収容能力1,800万人を誇る第二旅客ターミナルが完成予定

<「パラダイスシティ」までのアクセス>

- 仁川国際空港から車で5分
⇒無料シャトルバスを用意する予定
⇒マグレブトレイン駅から直結 (現在試運転中)
- その他、高速道路・仁川ICから車で5分

補足資料

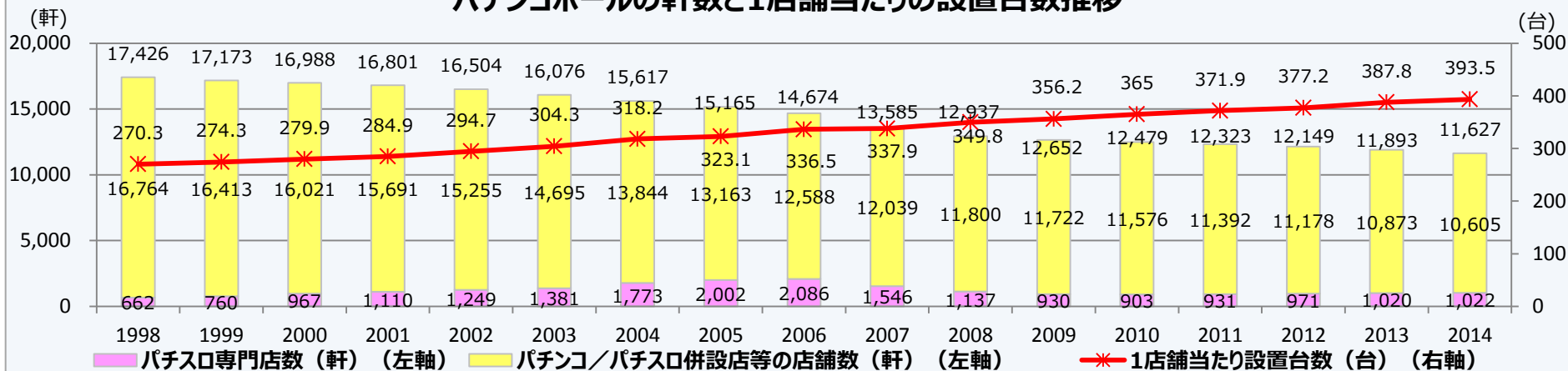


SEGA-SAMMY
HOLDINGS

1. 市場に関する補足情報

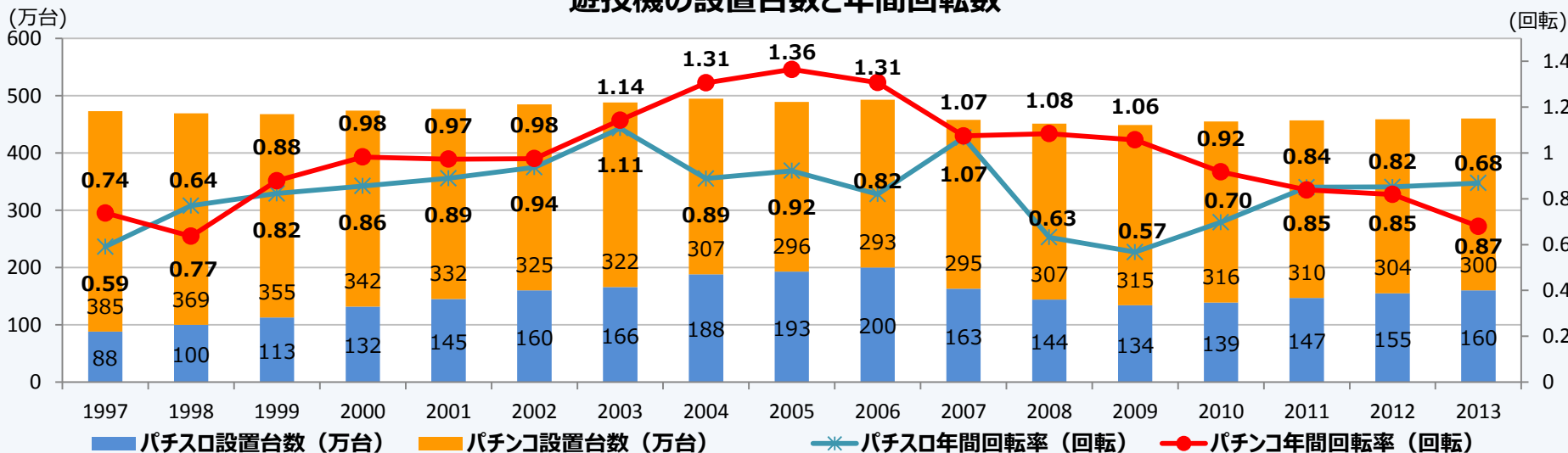


パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移



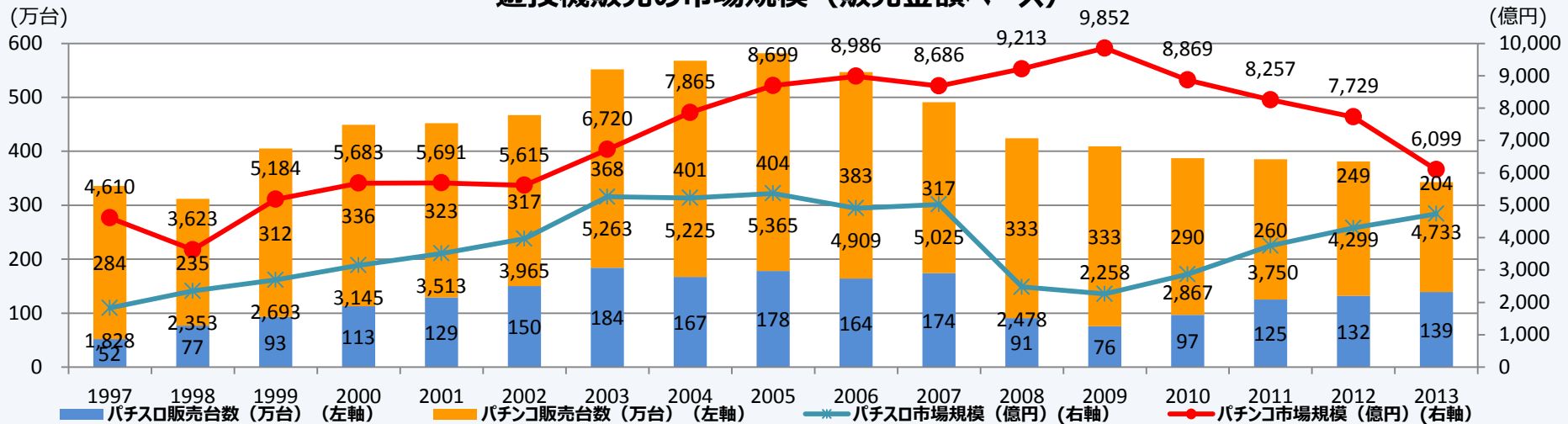
出所：警察庁

遊技機の設置台数と年間回転数



出所：警察庁、矢野経済研究所

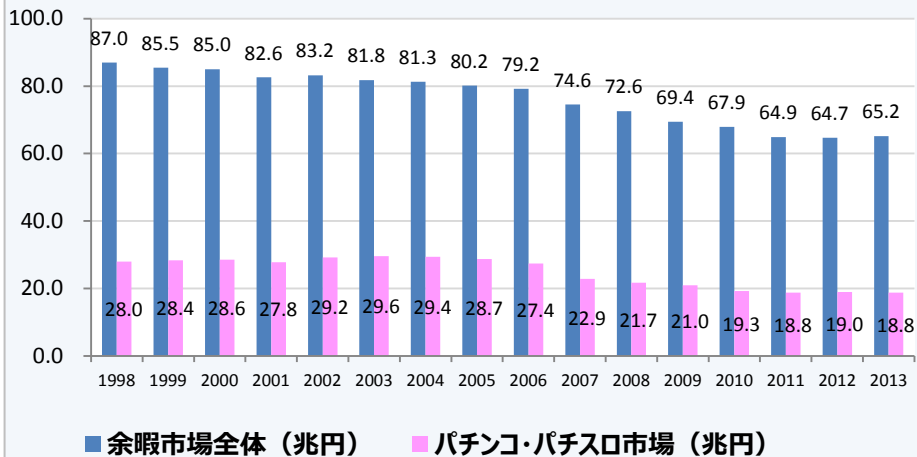
遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）



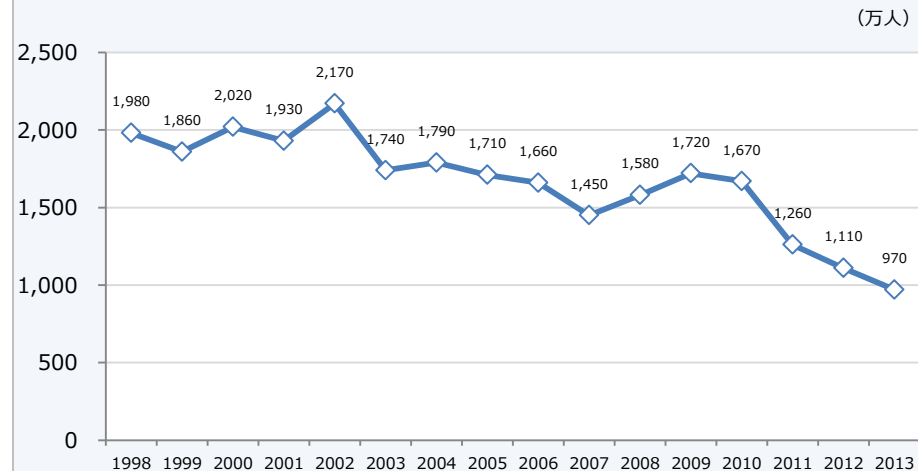
出所：矢野経済研究所

(兆円)

市場規模の推移

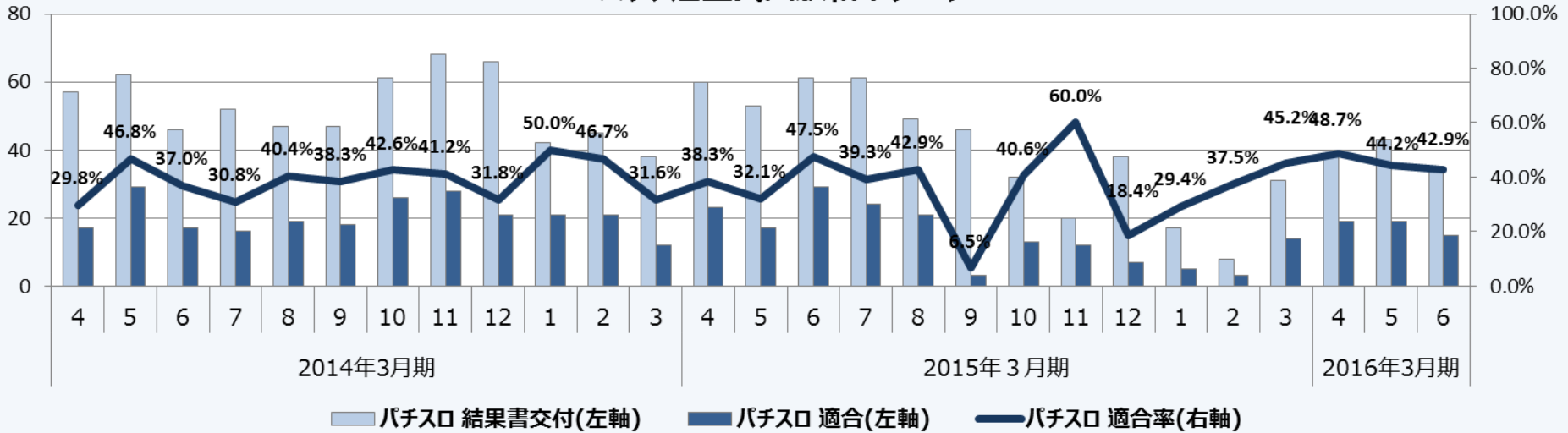


遊技参加人口推移

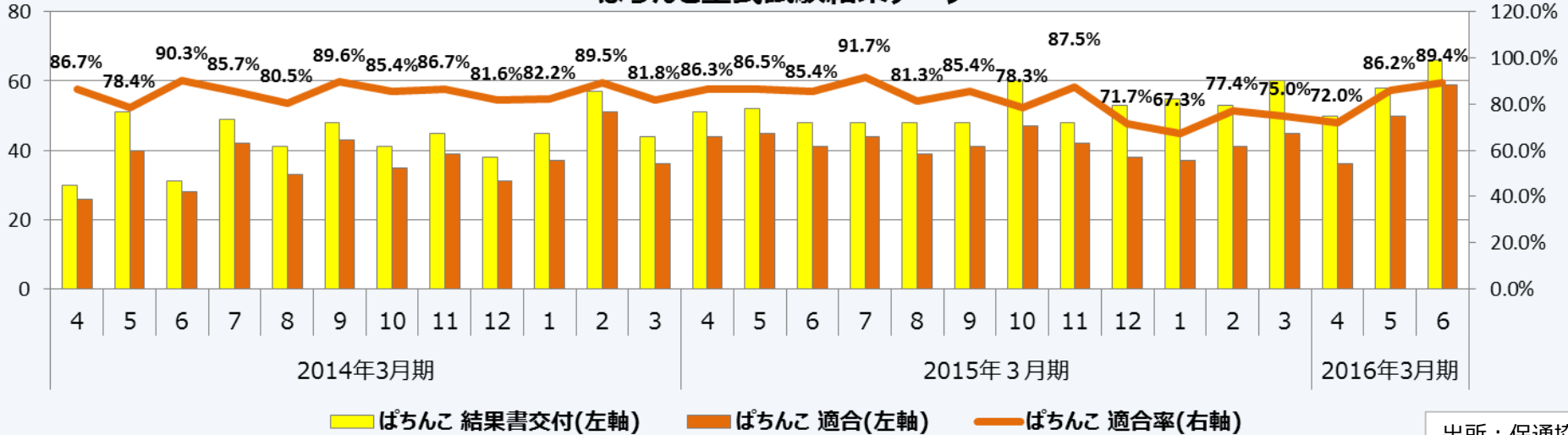


出所：「レジャー白書2014」日本生産性本部

パチスロ型式試験結果データ



ぱちんこ型式試験結果データ



出所：保通協

パチスロ年間販売台数マーケットシェア

順位	2009年			2010年			2011年			2012年			2013年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	162,932	21.3%	サミー	302,270	30.9%	サミー	300,866	23.9%	U社	236,000	17.8%	サミー	301,575	21.7%
2	S社	104,266	13.6%	D社	117,000	11.9%	D社	200,000	15.9%	サミー	202,221	15.3%	U社	215,000	15.5%
3	U社	100,000	13.1%	S社	116,424	11.9%	Y社	196,000	15.6%	Y社	193,000	14.6%	H社	120,000	8.6%
4	Y社	73,000	9.5%	H社	111,000	11.3%	U社	172,000	13.7%	D社	186,000	14.0%	S社	116,291	8.4%
5	K社	60,000	7.8%	U社	103,000	10.5%	S社	96,158	7.6%	K社	110,000	8.3%	D社	102,000	7.3%

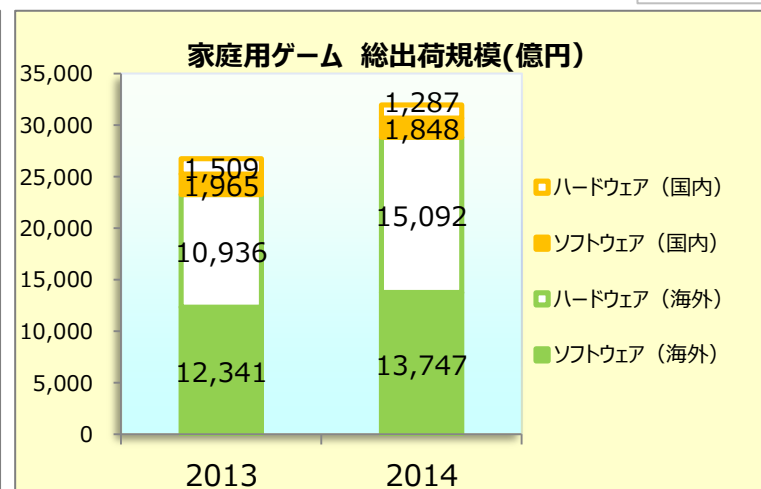
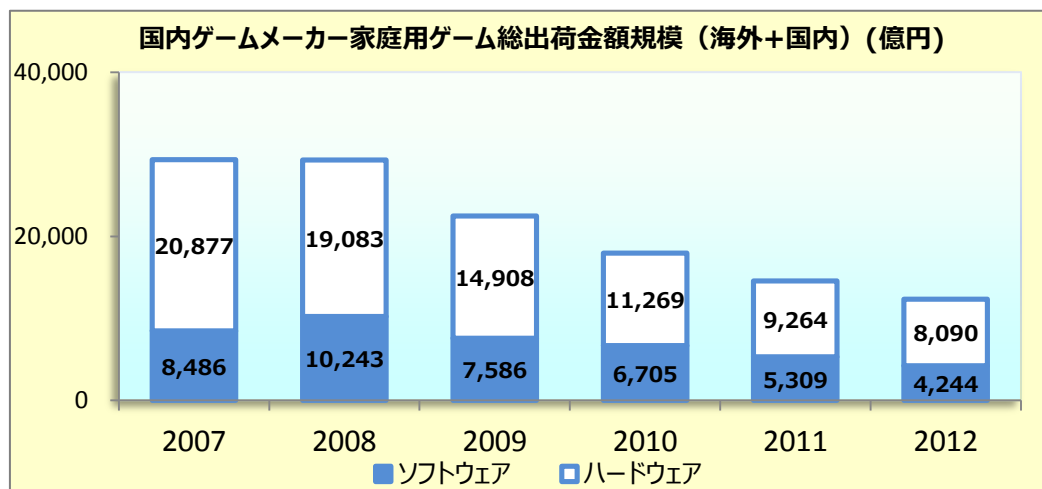
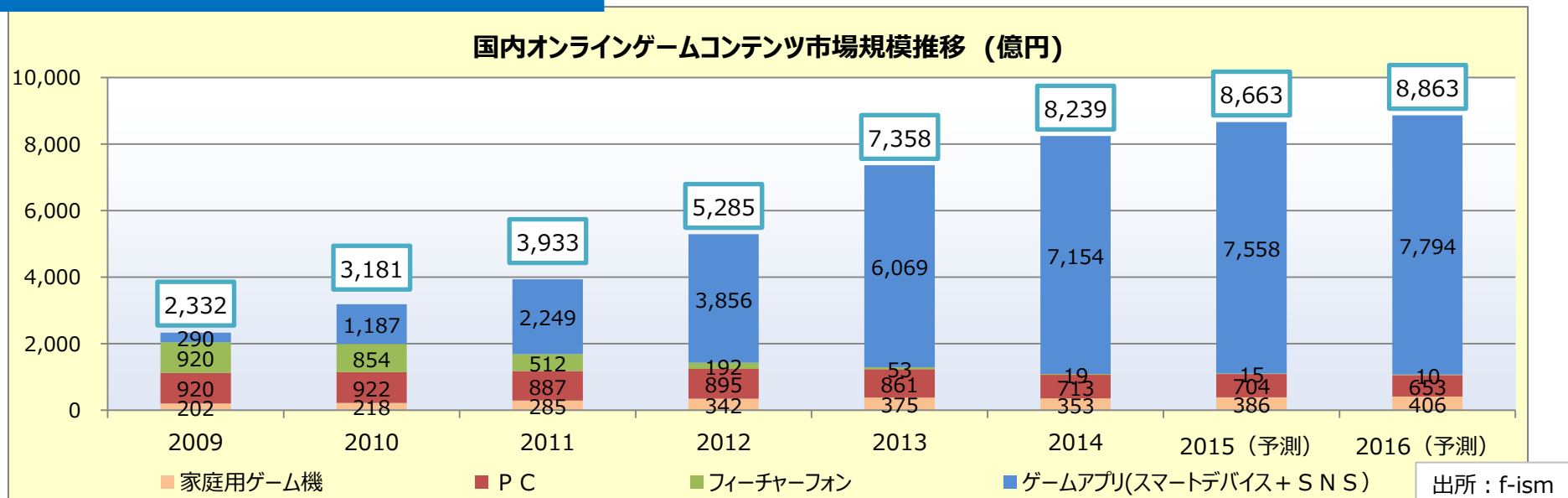
パチンコ年間販売台数マーケットシェア

順位	2009年			2010年			2011年			2012年			2013年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	S社	600,000	18.0%	S社	653,000	22.5%	K社	485,000	18.6%	S社	544,000	21.8%	K社	349,000	17.0%
2	S社	572,464	17.2%	S社	424,533	14.6%	S社	360,805	13.9%	K社	507,000	20.3%	S社	315,000	15.4%
3	K社	426,000	12.8%	サミー	343,188	11.8%	サミー	332,288	12.8%	H社	252,000	10.1%	S社	291,967	14.3%
4	N社	395,000	11.9%	K社	322,000	11.1%	S社	332,000	12.8%	N社	250,000	10.0%	サミー	200,225	9.8%
5	サミー	360,171	10.8%	N社	296,000	10.2%	N社	255,000	9.8%	サミー	216,860	8.7%	H社	197,000	9.6%

出所：矢野経済研究所

※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

家庭用ゲーム・オンラインゲーム業界市場規模

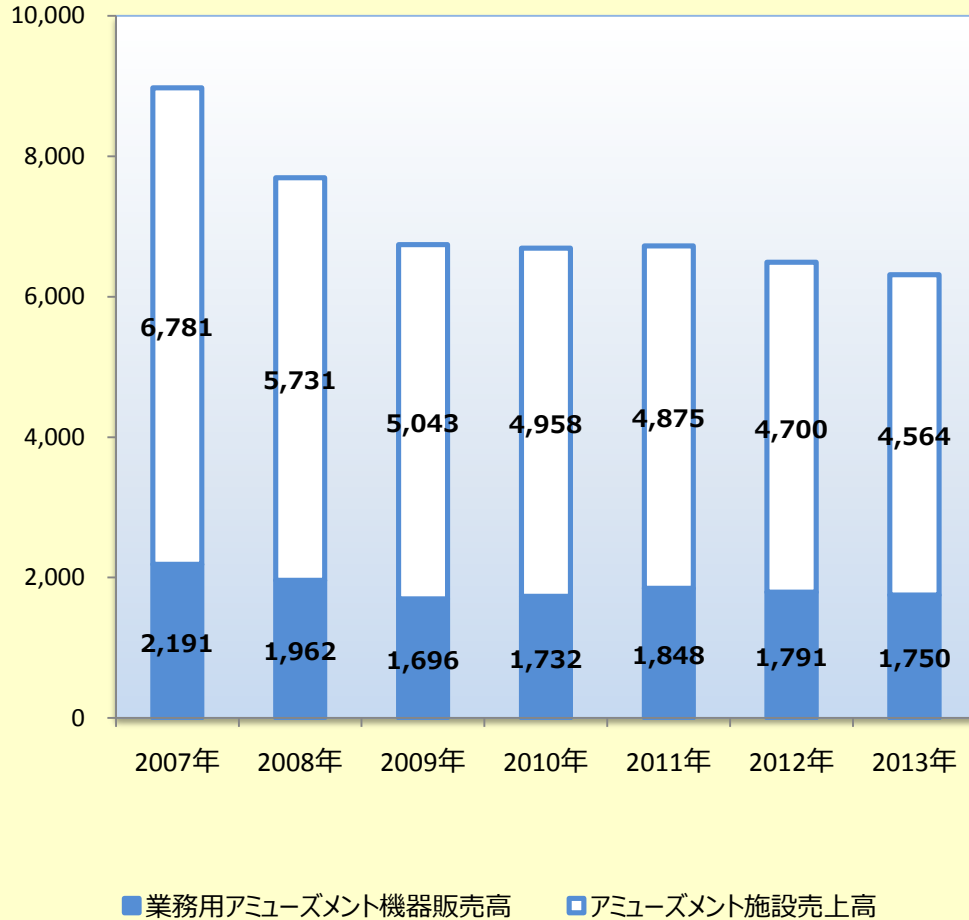


出所：「CESAゲーム白書」

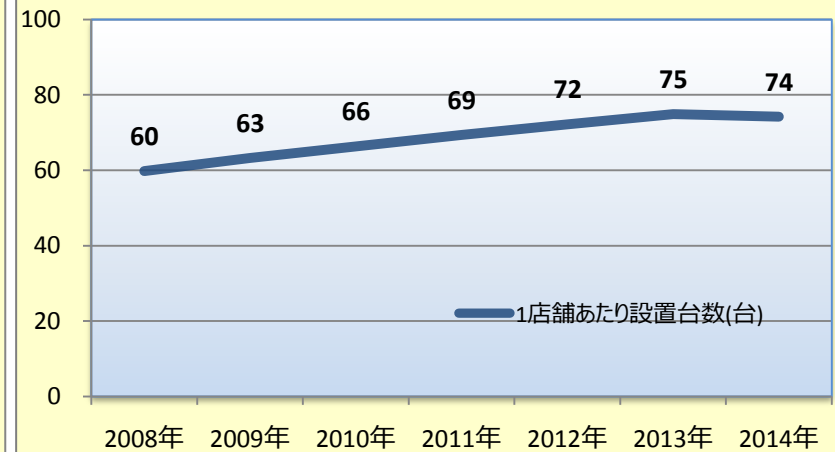
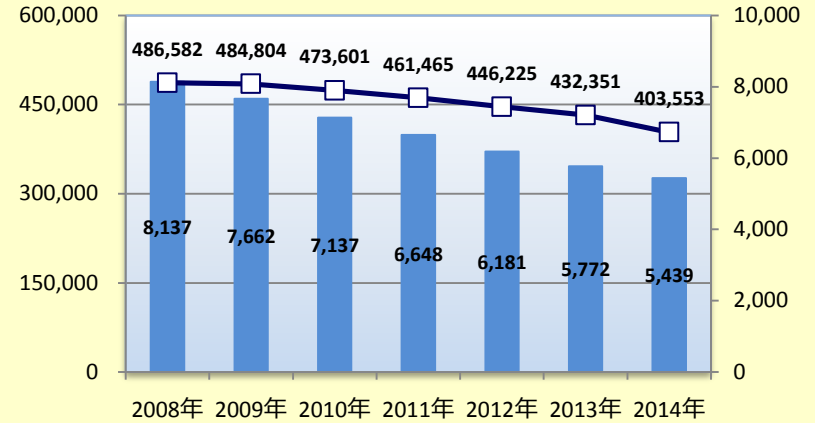
※2013年度分データより推計方法が大きく変わった為、グラフを分けています。

アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)



ゲームセンター営業所数(店) / ゲーム機設置台数(台)

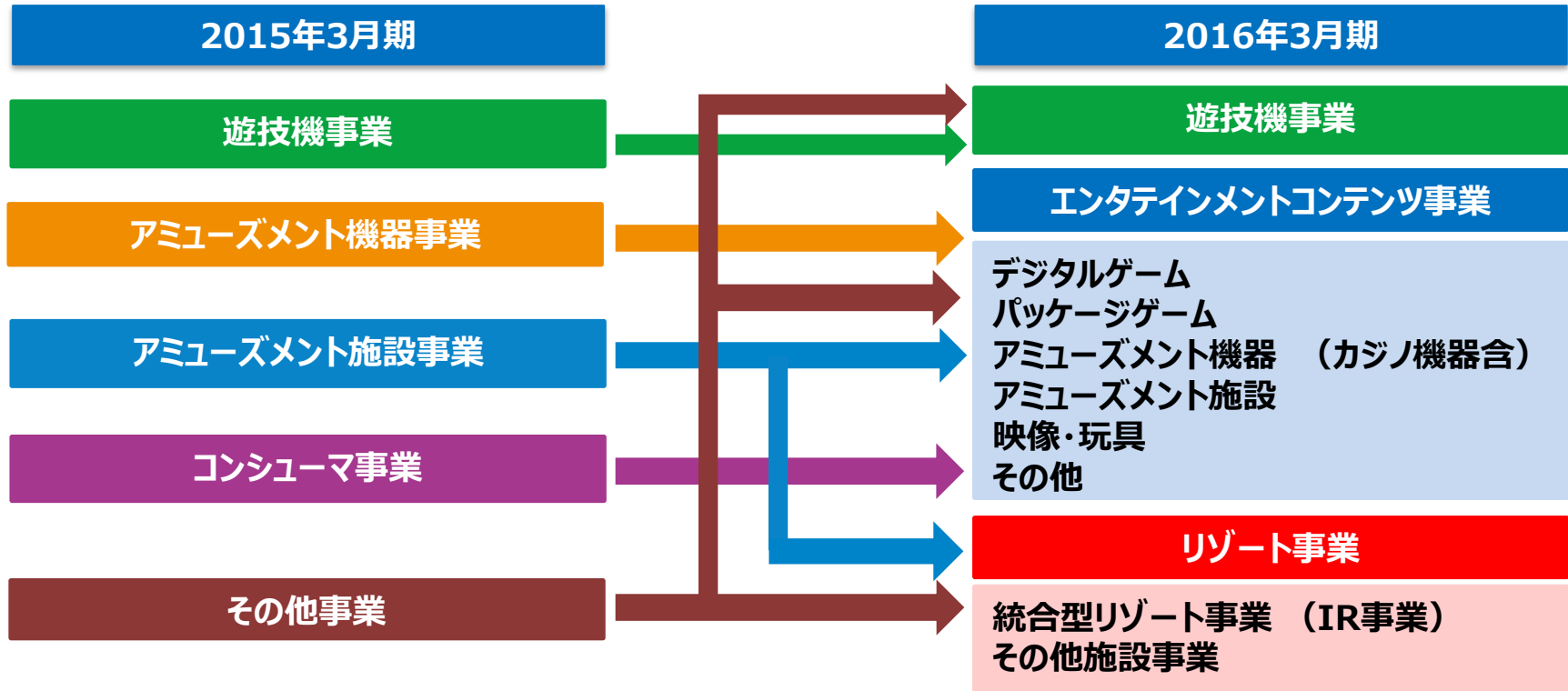


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

2. 当社事業に関する補足情報



①事業セグメントの変更

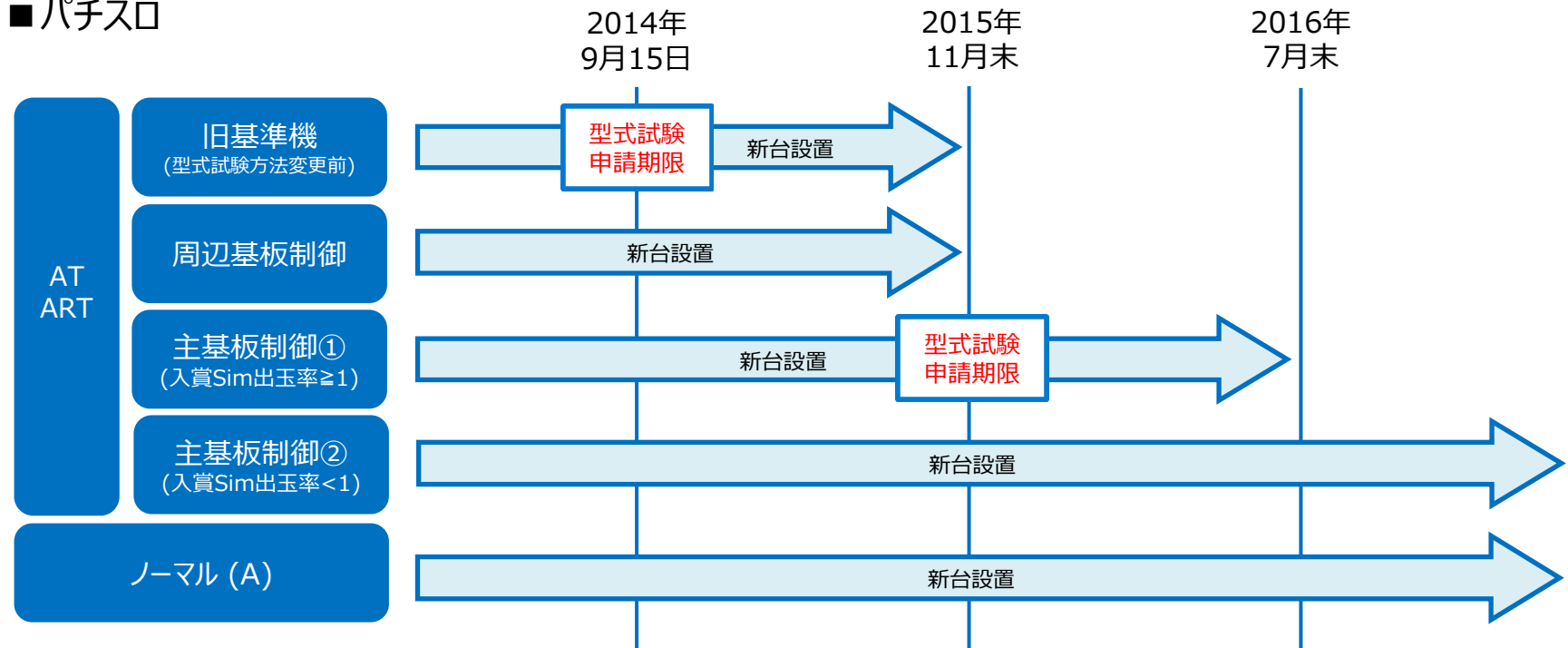


②会計方針の変更 (2016年3月期～)

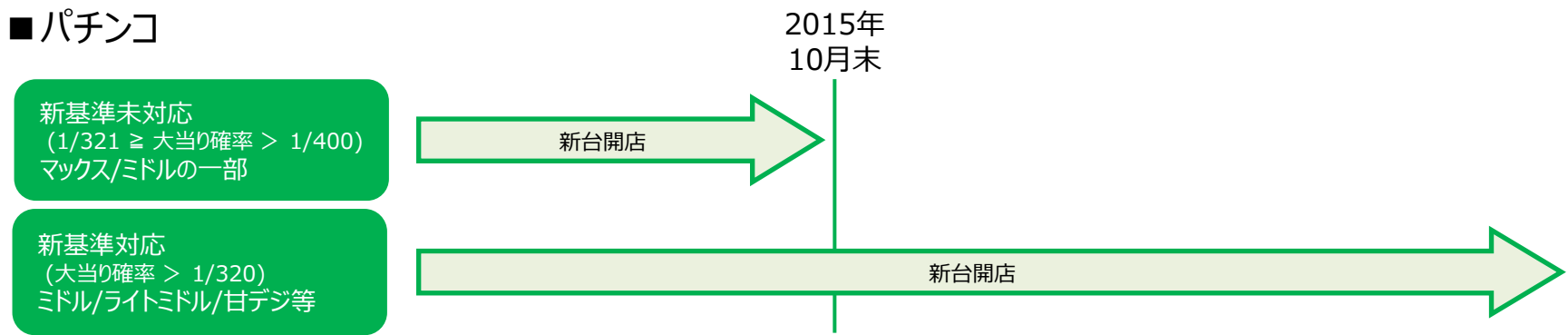
売上高の計上を①純額基準から総額基準 ②出荷基準から納品基準に変更

補足(遊技機の型式申請期限/新台設置期限)

■パチスロ



■パチンコ



■パチンコ

	マックス	ミドル	ライトミドル	ライト・甘デジ等
シェア	販売：約48.5% 設置：約30.3%	販売：約12.8% 設置：約16.2%	販売：約19.5% 設置：約14.5%	販売：約19.2% 設置：約39.0%
大当たり確率のイメージ	約1/400～約1/370	約1/370～約1/260	約1/260～約1/180	約1/180～
特徴	大当たり確率が低い 獲得出玉が多い	大当たり確率はマックスより高いが 獲得出玉はマックスより少ない	大当たり確率はミドルより高いが 獲得出玉はミドルより少ない	大当たり確率が高いが 獲得出玉が少ない
当社製品(発売年)	ぱちんこCR北斗の拳6拳王(2014年)	パチンコCR化物語(2014年)	CRガメラ(2015年)	デジハネCR化物語(2015年)

■パチスロ

	ノーマル(A)	A+ART (複合)	AT・ART
シェア	販売：約13.3% 設置：約33.4%	販売：約0.8% 設置：約4.1%	販売：約85.9% 設置：約62.4%
特徴	ボーナスのみにより 出玉を増加させるタイプ	ボーナスとART両方により 出玉を増加させる複合タイプ	AT・ARTのみにより 出玉を増加させるタイプ
当社製品(発売年)	パチスロエイリヤンギンズ(2011年)	パチスロ交響詩篇エウレカセブン(2009年)	パチスロ アラジンAII (2015年)

※販売シェアは2014年4月～2015年3月末、設置シェアは2015年6月末時点を基準に当社推計値で算出。

※AT = アシストタイム ART = アシストリプレイタイム

デジタル ゲーム	パッケージ ゲーム	アミューズメント 機器	アミューズメント 施設	映像・玩具
<ul style="list-style-type: none"> PCオンラインゲームの企画・開発・運営 スマートデバイス向けゲームの企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> 家庭用ゲーム機向けのゲームソフトの企画・開発・販売 	<ul style="list-style-type: none"> アミューズメントゲーム機器の開発・製造・販売等 カジノ機器の開発・製造・販売 	<ul style="list-style-type: none"> アミューズメント施設、グッズバーの企画・開発・運営 	<ul style="list-style-type: none"> アニメーション作品の制作・販売・配給及び輸出 玩具の企画、制作、販売
 <p>『ファンタシースターオンライン2』 ©SEGA</p>  <p>『チェインクロニクル ～絆の新大陸～』 © SEGA</p>	 <p>『龍が如く0 誓いの場所』 ©SEGA</p>  <p>『ソニックタウン』シリーズ ©SEGA</p>	 <p>『UFOキャッチャー9』 ©SEGA</p>  <p>『StarHorse3 Season III CHASE THE WIND』 © SEGA</p>	 <p>『セガ ららぽーと富士見』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>  <p>『KidsBee (キッズビー)』 ©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.</p>	 <p>『ルパン三世』 原作：モンキー・パンチ ©TMS</p>  <p>『ジュエルウォッチ』 ©'08, '15 SANRIO / SEGA TOYS サンリオ・セガトイズ / テレビ東京・ジュエルペット製作委員会</p>

リゾート事業の主な取り組み

- 施設名：フェニックス・シーガイア・リゾート
- 所在地：宮崎県（宮崎市）
- 運営会社：フェニックスリゾート株式会社
- 概要：「シエトン・グランデ・オーシャンリゾート」等の宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級コンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」等のスポーツ施設を保有するリゾート施設

- 施設名：ジョイポリス
- 所在地：東京都（お台場）、大阪府（梅田）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：「デジタル」と「リアル」の融合を意味する「デジタリアル（DigitaReal）」をコンセプトに掲げた、斬新かつ先進的なエンタテインメントを提供する国内最大級の屋内型テーマパーク

- 施設名：オービィ
- 所在地：神奈川県（みなとみらい）
- 運営会社：株式会社セガ・ライブクリエイション
- 概要：BBC EARTHの映像力とセガのエンタテインメント技術を融合し、自然界の様々なシーンを独自の手法で再現。大自然の神秘を全身に感じることができるまったく新しいミュージアム

- 施設名：パラダイスカジノ仁川 / パラダイスシティ
- 所在地：韓国（仁川市）
- 運営会社：PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
- 概要：1967年に韓国最初の外国人専用カジノとしてオープンした「パラダイスカジノ仁川」の運営及び2017年上期開業予定の韓国初の本格的統合型リゾート「パラダイスシティ」の開発

- 施設名：（未定）
- 所在地：韓国（釜山広域市）
- 運営会社：SEGASAMMY Busan Inc.
- 概要：韓国・釜山広域市における、ホテル、エンタテインメント、商業施設等からなる大型複合施設の開発・運営



過去の業績推移 (旧セグメント)

2005年3月期～2015年3月期

※本ページのデータはエクセル型式で次のURLよりダウンロードできます
(http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2015/201503_4q_transition.xls)

(億円)	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期		2015年3月期	
	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	通期実績
売上高	5,156	5,532	5,282	4,589	4,291	3,846	3,967	3,955	3,214	1,622	3,780	1,542	3,549
遊技機	2,801	2,656	2,115	1,455	1,616	1,603	2,120	2,121	1,422	712	1,818	606	1,491
アミューズメント機器	633	715	754	710	619	451	472	499	391	180	386	180	396
アミューズメント施設	831	1,062	1,038	912	713	547	456	446	427	219	432	208	414
コンシューマ	653	903	1,195	1,417	1,313	1,215	888	856	838	438	998	482	1,110
その他	237	194	178	93	29	28	28	30	134	71	145	64	136
営業利益	1,050	1,191	765	-58	83	367 [310]	687	583	190	123	385	34	176
遊技機	1,039	998	711	84	145	295	642	710	235	151	452	73	257
アミューズメント機器	74	121	116	71	68	70 [54]	73	74	19	-0	-12	1	-25
アミューズメント施設	54	92	1	-98	-75	-13[-14]	3	3	11	2	0	-2	-9
コンシューマ	-88	19	17	-59	-9	63 [24]	19	-151	-7	11	20	9	40
その他	-5	-17	-13	-0	3	3	0	2	-4	-4	-12	-10	-20
全社/消去等	-23	-23	-67	-55	-49	-52	-51	-54	-63	-36	-64	-37	-65
営業利益率	20.4%	21.5%	14.5%	-	1.9%	9.5% [8.1%]	17.3%	14.7%	5.9%	7.6%	10.2%	2.2%	5.0%
経常利益	1,044	1,195	812	-82	66	359 [302]	681	581	209	142	405	33	169
経常利益率	20.2%	21.6%	15.4%	-	1.5%	9.3% [7.9%]	17.2%	14.7%	6.5%	8.8%	10.7%	2.1%	4.8%
当期純利益	505	662	434	-524	-228	202 [145]	415	218	334	113	307	-20	-112
当期純利益率	9.8%	12.0%	8.2%	-	-	5.3% [3.8%]	10.5%	5.5%	10.4%	7.0%	8.1%	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費 *3	415	363	521	653	596	415 [472]	411	533	452	251	592	284	676
設備投資額	324	385	366	504 (*1)	266	161	196	361	328	226	381	147	287
減価償却費 *4	177	218	280	456 (*2)	266	171	159	161	181	75	161	81	176
広告宣伝費 *5	118	189	222	228	207	207	151	172	131	76	160	100	191
パチスロタイトル数	99タイトル	149タイトル	179タイトル	229タイトル	199タイトル	129タイトル	109タイトル	119タイトル	89タイトル	39タイトル	99タイトル	49タイトル	69タイトル
販売台数	676,933台	607,106台	523,422台	380,688台	123,286台	162,932台	302,270台	300,866台	202,221台	143,171台	301,575台	92,998台	207,828台
パチンコタイトル数	89タイトル	89タイトル	149タイトル	99タイトル	129タイトル	139タイトル	129タイトル	149タイトル	149タイトル	49タイトル	109タイトル	99タイトル	149タイトル
販売台数	233,049台	288,895台	132,981台	108,184台	391,831台	360,171台	343,188台	332,288台	216,860台	54,955台	200,225台	86,453台	242,847台
国内既存店舗売上高前年比	98.5%	103.3%	95.8%	89.0%	92.4%	91.7%	99.3%	100.5%	93.8%	95.0%	96.1%	98.7%	100.1%
国内AM施設数	477店舗	462店舗	449店舗	363店舗	322店舗	260店舗	249店舗	241店舗	236店舗	202店舗	198店舗	198店舗	198店舗
パッケージタイトル数 (タイトル)	- (84)	- (122)	- (140)	80 (138)	78 (122)	66 (105)	51 (71)	45 (86)	25 (49)	8 (8)	21 (32)	6 (14)	30 (50)
販売本数 (万本)	1,179	1,640	2,127	2,699	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	323	873	410	1,230

※[カッコ内]数値は、会計方針変更前で算出した参考値 (未監査)

※タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す (ただし、(カッコ内) 数値はSKU)

(*1): レンタル資産171億円 (2008年3月期通期実績) を含む

(*2): レンタル資産173億円 (2008年3月期通期実績) を含む

*3 14/3期以降、研究開発費にデジタルタイトルの償却費用を含む (13/3期までは減価償却費に含まれる)

*4 14/3期以降、減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含まない

(14/3期以降、研究開発費・コンテンツ制作費を含む)

*5 14/3期以降、原価計上の広告宣伝費を含む (13/3期までは販管費のみ)

過去の業績推移（新セグメント 2015年3月期～）

2015年3月期～

※本ページのデータはエクセル形式で次のURLよりダウンロードできます

(http://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/pdf/settlement/2016/201603_1q_transition.xls)

(億円)	2015年3月期			2016年3月期
	第1四半期 累計実績	第2四半期 累計実績	通期実績	第1四半期 累計実績
売上高	900	1,581	3,668	529
内訳				
遊技機	472	611	1,521	76
エンタテインメントコンテンツ	399	903	1,996	418
リゾート	28	66	149	34
営業利益	89	27	174	-94
内訳				
遊技機	125	70	257	-67
エンタテインメントコンテンツ	-13	6	0	-7
リゾート	-7	-14	-23	-5
その他/消去等	-14	-35	-60	-13
営業利益率	9.9%	1.7%	4.7%	-
経常利益	96	26	168	-87
経常利益率	10.7%	1.6%	4.6%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	51	-28	-113	-79
当期純利益率	5.7%	-	-	-
研究開発費・コンテンツ制作費	124	284	676	128
設備投資額	69	147	287	68
減価償却費	40	81	176	41
広告宣伝費	41	100	191	39
パチスロタイトル数	3タイトル	4タイトル	6タイトル	-
販売台数	82,791台	93,045台	207,830台	102台
パチンコタイトル数	5タイトル	5タイトル	10タイトル	2タイトル
販売台数	47,711台	82,955台	241,425台	22,362台
国内既存店舗売上高前年比	99.4%	98.7%	100.1%	101.4%
国内AM施設数	201店舗	198店舗	198店舗	198店舗
パッケージタイトル数（タイトル）	3	6	30	5
パッケージタイトル数（sku）	5	14	50	6
販売本数（万本）	170	410	1,228	183

※新セグメントにおける売上高は総額表示
 ※2016年3月期より売上高の計上基準を出荷基準から納品基準に変更しております。

※会計方針の変更を行ったことに伴い、新セグメント上では2015年3月期より
 遡及処理の内容を反映させております。



<http://www.segasammy.co.jp/>

[免責事項]

本資料における市場予測や業績見通しなどの内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、あらかじめご承知おきください。

グループの製品・サービスについては、各社のWebサイトをご覧ください
<http://sega.co.jp/> (株式会社セガホールディングス)
<http://www.sammy.co.jp/> (サミー株式会社)

* 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。